

O desenho em design
e sua contribuição
no processo criativo
dos artistas gráficos:
um estudo de caso dos
desenhos de Joana Lira

Autora
Rebeca da Costa Oliveira

Orientadora
Prof^a. Dr^a. Alexia Carvalho Brasil

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

O51d Oliveira, Rebeca da Costa.

O desenho em design e sua contribuição no processo criativo dos artistas gráficos : Um estudo de caso dos desenhos de Joana Lira / Rebeca da Costa Oliveira. – 2020.

54 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2020.

Orientação: Profa. Dra. Alexia Carvalho Brasil.

1. Desenho. 2. Design. 3. Projeto. 4. Processo criativo. 5. Joana Lira. I. Título.

CDD 658.575

Universidade Federal do Ceará
Centro de Tecnologia
Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design
Curso de Design

Rebeca da Costa Oliveira

O desenho em design e sua contribuição no processo criativo dos artistas gráficos:

Um estudo de caso dos desenhos de Joana Lira

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: **Prof^a. Dr^a. Alexia Carvalho Brasil.**

Fortaleza, Ceará
2020



Rebeca da Costa Oliveira

O desenho em design e sua contribuição no processo criativo dos artistas gráficos:

Um estudo de caso dos desenhos de Joana Lira

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Aprovado em: 05 / 11 / 2020.

Banca Examinadora

Prof^a. Dr^a. Alexia Carvalho Brasil

Orientadora – Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Emilio Augusto Gomes de Oliveira


Examinador – Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Paulo Jorge Alcobia Simões

Examinador – Universidade Federal do Ceará (UFC)

Grazielle Bruscato Portella

Examinadora Externa – Universidade de Lisboa (ULisboa)



*Tudo começa com
o que sou e acredito
e segue pelo traço*

*O poder do desenho
e o que ele pode transformar
é o que me move*

Joana Lira



Resumo

Parece simples e evidente pensar no desenho como uma ferramenta intrínseca ao processo de projeto em design. Em diversas metodologias desenvolvidas por designers, é possível encontrar o desenho e uma ou mais técnicas derivadas dessa ferramenta como parte do processo de projeto, seja como rascunho ou esboço do que se deseja criar, seja como desenho de apresentação final do produto – entende-se produto como o resultado do projeto de quaisquer segmentos do design –, feito à mão ou digitalmente. Entretanto, é perceptível que a importância do desenho durante esse processo é questionada, e sua prática é evitada em muitos casos. Há tanto uma crença em massa na qual desenhar é um talento nato com quem pratica, e que nem todos são capazes de executar essa habilidade de maneira eficaz, quanto o uso de outras ferramentas contemporâneas, cuja tecnologia proporciona maior precisão ou aperfeiçoamento do desenho criado. O crescente e massivo uso do computador é também uma forte influência que, pelo meio digital, é capaz de reproduzir os resultados antes possíveis de se obter apenas manualmente. O que se constata, porém, entre alguns autores do design (POEIRAS, 2006; TAVARES, 2009) e de áreas similares, como as artes e a ilustração (MASSIRONI, 1982; RODRIGUES, 2003; PIPES, 2010), é que existe um retorno de interesse pelo desenho ou uma resignificação de sua prática para além do que se apresenta enquanto imagem. Nesse sentido, a presente pesquisa realiza não apenas um análise de como o desenho é interpretado ao longo do tempo, como também dos tipos de desenho e suas diferentes denominações por autores de segmentos diversos. A metodologia de análise desta pesquisa, proposta pela expansão da crítica genética (SALLES; CARDOSO, 2007), busca compreender como ocorre o pensamento de projeto de um artista durante seu processo criativo, bem como objetiva reconhecer os tipos de desenho presentes nos registros de um artista. Desse modo, para defender a prática do desenho como ferramenta de experimentação no design, o trabalho da designer e artista contemporânea Joana Lira está presente nesta pesquisa para demonstrar as diversas aplicações do desenho exploradas por meio da multidisciplinaridade do design, revelando as potências do desenho no design por meio da vasta experiência da artista – na pintura, na ilustração e na cenografia, por exemplo. A relevância da presente pesquisa está, portanto, na possibilidade de uma abordagem mais ampla do desenho para reforçar sua essência enquanto contribuição no processo criativo não só no design, como também em projetos que tangem o design e as artes gráficas.

Abstract

It seems simple and evident to think drawing as an intrinsic tool to process in Design. In several methodologies developed by designers, it is possible to find drawing and one or more techniques derived from this tool as part of the Design process, either as a draft or sketch of what is desired to create or as a presentation drawing of the final product – it is understood as a project result of any Design segments – handmade or digitally. However, it is noticeable that the importance of drawing during this process is questioned, and its practice is avoided in many cases. There is as much a mass belief that drawing is a natural talent with those who practice, and that not everyone is able to perform this skill effectively, as is the use of other contemporary tools, whose technology provides greater precision or improvement of the created drawing. The growing and massive use of the computer is also a strong influence that, through the digital medium, is capable of reproducing the results that were previously possible to obtain only manually. What happens, however, among some authors of Design (POEIRAS, 2006; TAVARES, 2009) and related areas, such as arts and illustration (MASSIRONI, 1982; RODRIGUES, 2003; PIPES, 2010), is that there is a return of interest in drawing or reframing its practice beyond what appears as an image. In this sense, the present research carries out not only an analysis of how drawing is interpreted over time, but also of the types of drawing and their different denominations by authors from different segments. The analysis methodology of this research, proposed by the expansion of genetic criticism (SALLES; CARDOSO, 2007), seeks to understand how an artist's project thinking occurs during creative process, as well as aims to recognize the types of drawings present in the records of an artist. Thus, in defending the practice of drawing as an instrument of experimentation in Design, the work of contemporary designer and artist Joana Lira is present in this investigation to demonstrate the various applications of drawing explored through the multidisciplinary of Design, revealing the powers of drawing in Design, through the artist's vast experience – in painting, illustration and scenography, for example. The production of this research is, therefore, in possibility of a broader approach to drawing to reinforce its essence as a contribution to the creative process not only in Design, but also in projects that approximate Design and graphic arts.





Capítulo 1

Introdução

Dentre diversas correntes e tendências do design, Bernhard E. Bürdek (2006) afirma que o termo *design* tem interpretações "ricamente difusas" no segmento. O autor descreve, em nota, que a palavra *design* tem origem no verbo em latim *designare*, o qual é traduzido como "determinar" (BOOM¹, 1994 *apud* BÜRDEK, 2006, p. 13).

Nesse sentido, as palavras **design** e **desenho** apresentam similaridades não ocasionais dentre seus diversos significados e traduções. Uma dessas semelhanças é apresentada por Bürdek (2006), ao relatar que o pintor e arquiteto Giorgio Vasari intitulava como *disegno* – que significa "desenho" ou "esboço" em italiano – "o princípio a que a obra de arte deve a sua existência" (BÜRDEK, 2006, p. 13). Para o autor,

Disegno significa em todos os tempos a ideia artística e por isto havia na época a diferença entre disegno interno, o conceito para uma obra de arte (o esboço, o projeto ou o plano) e o disegno externo, a obra de arte completa (desenho, quadro, plástica). Vasari elevou o desenho, o disegno, a pai de três artes: a pintura, a plástica e a arquitetura.

Desse modo, é possível constatar que, não por acaso, o design tem relações estreitas com as artes. No ano de 1588, segundo o Dicionário *Oxford* (BÜRDEK, 2006, p. 13–15), o termo *design* foi mencionado pela primeira vez e descrito como "um plano desenvolvido pelo homem ou um esquema que possa ser realizado; o primeiro projeto gráfico de uma obra de arte ou; um objeto das artes aplicadas ou que seja útil para a construção de outras obras".

Além da proximidade dos termos *design* e *desenho*, há também a proximidade entre os significados de **desenho** e **projeto**, sendo ambos parte do design. Nesse contexto, o pintor Joaquim Vieira (1995) questiona se desenho e projeto são o mesmo. Segundo o autor, projeto é "a proposição de novas organizações e funções da forma, de conjuntos de formas materiais, sociais ou ideológicas através de métodos e sistemas convencionais", enquanto desenho é "a representação bidimensional de imagens realizada com a mão, da maneira mais elementar, mais simples e complexa possível" (VIEIRA, 1995, p. 21). Desse modo, na proximidade de significados, ambos permitem novas possibilidades no design.

Nesse sentido, o arquiteto Philip Cabau (2011, p. 12–13) vai ao encontro ao pensamento de Vieira (1995) ao afirmar que o desenho, enquanto instrumento de invenção, expande suas possibilidades e usos. Segundo o autor, o desenho "admite a fragmentação, a mudança súbita de registro, a mistura com outras formas de procura (visuais ou escritas); permite atalhos e descontinuidades, novas associações, antecipadas ou não".

Por meio dessas considerações, torna-se essencial, para o presente trabalho, investigar, questionar e demonstrar como o desenho é capaz de contribuir no processo de projeto em design como uma ferramenta de invenção e de experimentação. Para isso, a pesquisadora entende a necessidade de uma abordagem multi e transdisciplinar do design, em que há o embasamento teórico não só de autores do design, como também de segmentos como arquitetura, artes plásticas, ilustração, psicologia e jornalismo.

O foco desta pesquisa, dentro da transdisciplinaridade, está em projetos que tangem o design e as artes gráficas, visto que, de acordo com os autores da base teórica deste trabalho, ambos os segmentos podem expandir os meios de investigar o desenho. Esse foco direcionou a pesquisadora, portanto, à escolha do objeto de pesquisa, com o objetivo de demonstrar a relevância do desenho no processo criativo em projetos que tangem o design e as artes gráficas.

1

Holger van den Boom é designer alemão e professor universitário de Design Industrial na Universidade de Belas Artes de Brunsvique, na Alemanha.

1.2 Justificativa

O objetivo de estudar o desenho e sua contribuição no design parte do interesse nas possibilidades que a ferramenta é capaz de oferecer enquanto processo criativo, bem como na importância que esse instrumento apresenta na trajetória da autora da pesquisa, com o intuito de externalizar ideias ou realizar descobertas em relação ao uso do desenho.

Dentre os documentos que fornecem à presente pesquisa a constatação do retorno de interesse pelo desenho, está o da artista plástica e ilustradora Edith Derdyk (2007, p. 7), que agrupou autores de diversos segmentos – como design, artes visuais, arquitetura, ilustração, cenografia, fotografia e audiovisual – e suas perspectivas a respeito do desenho, demonstrando como ele se apresenta enquanto “[...] ferramenta de formulação e representação das ideias em contextos variados [...]”.

De maneira semelhante a Derdyk (2007), o escritor e ilustrador Alan Pipes (2010, p. 12-14) realiza um levantamento de trabalhos clássicos, modernos e contemporâneos relacionados ao desenho no design, denotando que “[...] cursos multidisciplinares de desenho têm aparecido em faculdades com títulos tais como 'Desenho Enquanto Processo', visando demonstrar que o desenho é uma ferramenta necessária no processo de pensamento através dos limites da arte, design e tecnologia”.

Por meio desses trabalhos é possível notar, portanto, que o objeto de pesquisa é não só multidisciplinar como também transdisciplinar, pois está presente em diversos segmentos e integra conhecimentos destes, característica a qual afirma a contribuição do objeto de pesquisa para projetos de design.

Portanto, a importância da presente pesquisa está na investigação de como o desenho pode atuar no processo de projeto e como essa ferramenta pode contribuir em projetos de design, por meio de práticas que diferem de métodos mais comuns e tradicionais, geralmente ministrados academicamente ou em cursos semelhantes. Desconstruir a ideia do desenho como algo possível de ser bem executado apenas para poucos e apresentá-lo como uma ferramenta importante para o pensar é um dos caminhos que move a pesquisadora, de modo a demonstrar também que seu uso pode ser feito por qualquer designer que se sinta movido pela experimentação.

Por fim, a escolha do trabalho da designer e artista Joana Lira como estudo de caso da presente pesquisa foi realizada não só pelo desenho ser a base dos seus trabalhos, como também pelos diversos suportes nos quais a designer permite que esse desenho seja aplicado. Isso demonstra sua abertura à ampla atuação do design, às diversas possibilidades que o desenho pode oferecer em projetos e quais transformações podem acontecer a partir dessas possibilidades, assunto que será abordado com mais detalhes no capítulo 3 desta pesquisa.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo geral

Demonstrar a contribuição da prática do desenho durante o processo criativo em design, com evidência em projetos que o aproximam o design e as artes gráficas, de modo a contrapor pensamentos preestabelecidos que questionam a necessidade do uso do desenho durante o processo criativo.

1.3.2 Objetivos específicos

- I) Definir o que é desenho enquanto ferramenta do processo criativo;
- II) Estudar como é o desenho no processo de projeto em design;
- III) Questionar a necessidade do desenho no processo de projeto em design;
- IV) Demonstrar quais são as possibilidades e potências do desenho no processo criativo em design através de um estudo de caso, por meio da crítica de processo de um dos projetos da designer e artista Joana Lira.

1.4 Metodologia

Os fundamentos que embasam a metodologia utilizada na presente pesquisa têm origem no trabalho das autoras Alexandra Luiza Lorgus e Clarisse Odebrecht (2011), as quais reuniram os conhecimentos de vários autores para possibilitar a compreensão e o mapeamento da pesquisa em design.

Nesse sentido, o presente trabalho corresponde a uma **pesquisa qualitativa**, visto que a análise é fundamentada na subjetividade da pesquisadora, que busca apresentar uma visão holística sobre a hipótese da necessidade do desenho ser questionada durante o processo criativo em design. O desenvolvimento desse tipo de pesquisa ocorre em várias etapas, e procura utilizar uma "linguagem mais ampla, reflexiva e unificadora". Dessa forma, a análise interpretativa da pesquisadora é centrada na "observação, descrição, compreensão e significação" do desenho (LORGUS; ODEBRECHT, 2011, p. 31-32).

A partir desse tipo de abordagem, a natureza da presente pesquisa se classifica como resumo de assunto, pois fundamenta-se em trabalhos mais avançados sobre o estudo do desenho em design, a partir dos conhecimentos prévios de abordagens anteriores de autores que já estudaram os fenômenos envolvendo a prática do desenho (LORGUS; ODEBRECHT, 2011, p. 32). O presente trabalho busca, portanto, dentro dos limites da pesquisa, reunir esses conhecimentos e trazer a perspectiva da prática do desenho em uma nova abordagem: a ilustração e suas possíveis diversas aplicações.

Quanto aos objetivos, a pesquisa apresenta **caráter exploratório**, pois busca mais informações sobre a história e as práticas do desenho, delimitando, assim, o tema da pesquisa (LORGUS; ODEBRECHT, 2011, p. 32). Portanto, a partir da hipótese formulada, busca-se desvendar possíveis fatores que determinaram o questionamento do uso do desenho no processo criativo, a consequente redução da prática dessa ferramenta em projetos de design e, de encontro a isso, procura-se explorar a contribuição do desenho em design.

Em relação aos procedimentos metodológicos, a pesquisadora desenvolve um **estudo de caso**, que consiste na "observação detalhada de um contexto ou indivíduo, de uma única fonte de documentos ou de um acontecimento específico" (MERRIAM, 1988 *apud* LORGUS; ODEBRECHT, 2011, p. 34). Nesse sentido, o recorte em que o objeto de pesquisa se encontra está no processo criativo de um projeto da designer e artista contemporânea Joana Lira.

1.4.1 Etapas da pesquisa

Lorgus e Odebrecht (2011, p. 51) trazem o esquema (figura 1) da fundamentação científica da pesquisa em design segundo Bonsiepe (1984, p. 34), e afirmam que essa estruturação é a base do processo de transformação da taxonomia do problema de projeto.

No contexto dos instrumentos de coleta de dados para análise, a pesquisadora apoia-se tanto nas referências teóricas pesquisadas, ou documentação indireta, quanto nas vivências da pesquisadora com a prática do desenho durante a graduação em design, além das entrevistas realizadas com Joana Lira, as quais

correspondem à documentação direta por observação intensiva e extensiva (LORGUS; ODEBRECHT, 2011, p. 32).

Para a realização de uma entrevista, alguns requisitos devem ser observados e estabelecidos previamente, como o conhecimento prévio do entrevistado (MARCONI; LAKATOS, 2002, p. 95–96 *apud* LORGUS; ODEBRECHT, 2011, p. 35). A pesquisadora obteve conhecimento sobre o trabalho de Joana em 2018, durante a primeira edição da exposição *Design Por Mulheres*, realizada no Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará – MAUC, cujos detalhes são abordados amplamente no tópico 4.2 desta pesquisa.

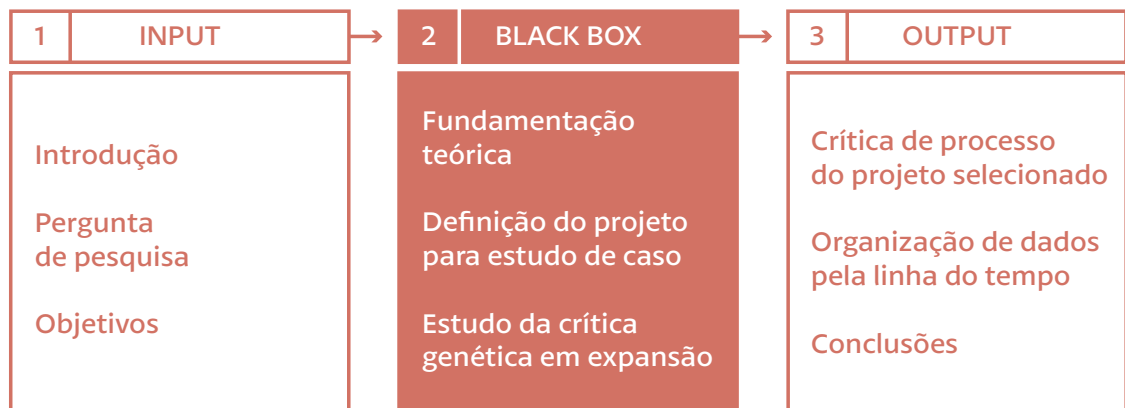


Figura 1 Etapas da metodologia de pesquisa. Autora, 2020. Adaptado de Bonsiepe (1984, p.34 *apud* LORGUS; ODEBRECHT, 2011, p.51).

Por fim, as entrevistas com Joana Lira foram realizadas via chamada de voz, pois Joana reside na cidade de São Paulo e, por esse motivo, não pôde estar presente nas entrevistas pessoalmente. Desse modo, as entrevistas foram gravadas com o consentimento da designer e transcrita objetivamente para o presente trabalho (anexo A). As perguntas foram previamente elaboradas pela pesquisadora, no entanto a entrevista apresenta caráter flexível, como afirmam Lorgus e Odebrecht (2011, p. 35), e a entrevistada se expressa de maneira livre sobre seu trabalho e sobre o tema da pesquisa, não necessariamente sendo direcionada pelas perguntas estabelecidas.

1.4.2 Diretrizes de análise

Apesar do caráter teórico da presente pesquisa, e de não haver o desenvolvimento de um produto, este trabalho vai ao encontro dos conceitos de algumas técnicas de análise de Bonsiepe (1984, p. 38 *apud* LORGUS; ODEBRECHT, 2011, p. 58) para esclarecer a problemática do projeto. Uma delas é a **análise diacrônica do desenvolvimento histórico**, a qual "trata da coleta de material histórico que demonstre as transformações ocorridas em determinado produto no transcurso do tempo". O "produto", neste caso, é o desenho, pois a pesquisadora analisa, na primeira fase da pesquisa, não só os significados, os objetivos de uso e o próprio desenho, como também as mudanças que ocorreram ao longo do tempo em todos esses critérios.

Na segunda fase da pesquisa, que trata sobre a análise dos desenhos no processo criativo de Joana Lira, a pesquisadora tem como base a metodologia de **crítica de processo**, idealizada pelos professores Cecília Almeida Salles e Daniel Ribeiro Cardoso (2007) e fruto da **expansão da crítica genética**.

1.4.2.1 Crítica genética em expansão

Segundo os estudos de Salles e Cardoso (2007), a crítica genética foi assim denominada por volta de 1980 pelo crítico francês Louis Hay. Trata-se de um estudo teórico-crítico de acompanhamento do processo criativo realizado na literatura, inicialmente. Porém, ao longo do tempo, esse estudo demonstrou potencial para outras disciplinas, o que explica sua expansão para as artes gráficas (SALLES; CARDOSO, 2007, p. 44-45). Para compreender a teoria, os autores afirmam que

Trata-se de uma abordagem para a obra de arte a partir do acompanhamento dos documentos desses processos, tais como, anotações, diários, esboços, maquetes, vídeos, contatos, projetos, roteiros, copiões etc. Na relação entre esses registros e a obra entregue ao público, encontramos um pensamento em processo. E é exatamente como se dá essa construção o que nos interessa. Uma abordagem crítica que procura discernir algumas características específicas da produção criativa, ou seja, entender os procedimentos que tornam essa construção possível. Tendo em mãos os diferentes documentos deixados pelos artistas, ao longo do processo, o crítico estabelece nexos entre os dados neles contidos e busca, assim, refazer e compreender a rede do pensamento do artista.

Nesse sentido, para Salles e Cardoso (2007, p. 45), a ideia de registro está sempre presente nesses documentos, independente do suporte ou material utilizado para tal, fato que fornece informações diversas sobre a criação e os diferentes momentos do processo do artista. Assim, ocorre a maior aproximação entre processo e obra, demonstrando sempre um movimento de construção e discutindo as obras como "objetos móveis e inacabados, que difere significativamente dos estudos sobre os fenômenos artísticos, em suas diversas manifestações, que discutem os produtos assim como são mostrados publicamente" (SALLES; CARDOSO, 2007, p. 45).

É importante ressaltar, segundo Salles e Cardoso (2007, p. 45), que não há a ilusão de total acesso ao processo criativo completo do artista, mas apenas a alguns de seus índices. Porém, os autores afirmam, com certa segurança, que

Convivendo, observando e estabelecendo relações entre os documentos do processo que se teve acesso, pode-se conhecer melhor o percurso da formação da obra, em pesquisas de natureza indutiva. Sob esse ponto de vista, não há a pretensão de encontrar fórmulas explicativas para esse fenômeno de grande complexidade mas a tentativa de se aproximar, por diferentes ângulos, desse processo responsável pela geração de uma obra.

Essa "abertura das gavetas dos artistas", segundo os autores, exige não só novas abordagens, como também novas metodologias para acompanhar o processo em um momento posterior à apresentação da obra ao público. Esses novos métodos, que incluem toda a potencialidade que as mídias digitais fornecem e não somente a coleta de documentos convencional, leva à crítica de processo, que conferem múltiplas e móveis conexões, denominadas redes da criação (SALLES; CARDOSO, 2007, p. 46).

1.4.2.2 Crítica de processo como método

Antes de iniciar um estudo de caso por meio da crítica de processo, Salles e Cardoso (2007) afirmam que a análise de objetos estáticos não é completamente satisfatória, e que o crítico de processo necessita de "instrumentos teóricos que sejam capazes de discutir obras na complexidade das interações em sua dina-

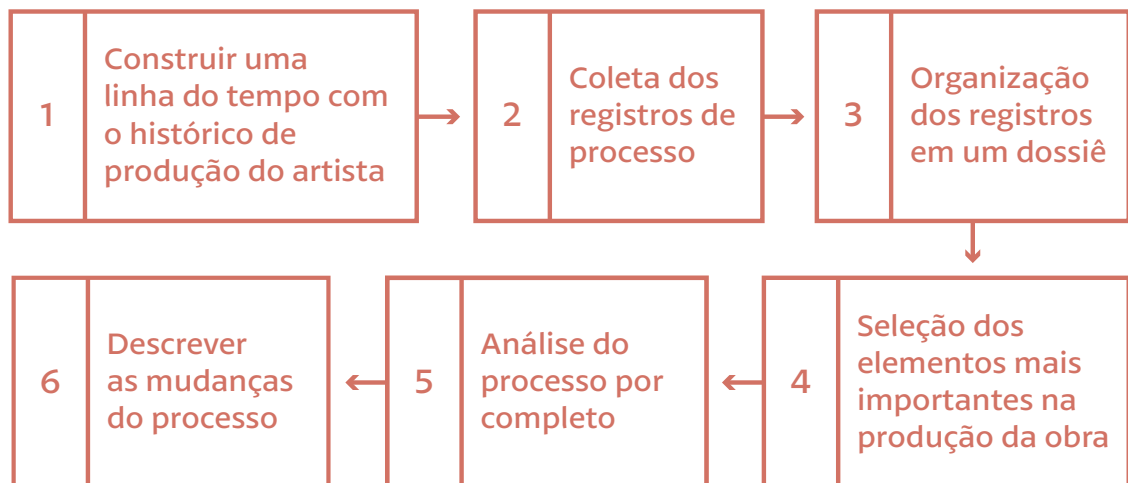
micidade" (SALLES; CARDOSO, 2007, p. 47). Sobre a linha do tempo que ocorre entre processo e obra final, os autores consideram que

Não é possível falarmos do encontro de obras acabadas, completas, perfeitas ou ideais. A busca, no fluxo da continuidade, é sempre incompleta e o próprio projeto que envolve a produção das obras, em sua variação contínua, muda ao longo do tempo. O que move essa busca talvez seja a ilusão do encontro da obra que satisfaça plenamente. Nesse contexto, não há uma separação entre processo e obra, a obra entregue ao público é um momento desse processo, que pode teoricamente ser modificada a qualquer momento.

A partir dessas constatações, os autores perceberam a necessidade de lançar alguns questionamentos para propor ajustes nas teorias e nos conceitos que contemplam a crítica de processo. "Como os artistas lidam com as possibilidades e recursos dos meios digitais? Existem vestígios de processo de formação da obra? Qual a natureza e quantidade dos documentos de processo? Qual o caminho da crítica genética?" Foram algumas das perguntas feitas por Salles e Cardoso (2007, p. 48) para sugerir mudanças nessa metodologia de processo criativo, de modo a abranger também o que as mídias digitais proporcionam.

A fase inicial da pesquisa de Salles e Cardoso (2007, p. 48) consiste em construir um quadro com o histórico de produção do artista, classificando os projetos por tipo de suporte adotado e duração, de modo a facilitar a percepção de uma relação entre os projetos do artista. Esse histórico é a base da coleta dos registros de processo para organizá-los em um dossiê, em que o crítico de processo consegue inter-relacionar esses documentos, na busca por "recompor o percurso de formação da obra estudada" (SALLES; CARDOSO, 2007, p. 48).

Figura 2
Etapas da crítica de processo.
Autora, 2020.



Após a coleta de documentos, é realizada a seleção dos elementos mais importantes na produção da obra em uma terceira etapa da pesquisa. Por fim, os autores realizam a análise do processo por completo, procurando um modo de descrever as mudanças do processo para conhecer as regras e os hábitos de formação da obra (SALLES; CARDOSO, 2007, p. 48). No capítulo 3 desta pesquisa, é apresentada a aplicação dessa metodologia no processo criativo de um dos projetos da designer Joana Lira, em que é possível evidenciar como a crítica de processo pode ser aplicada no design.



Capítulo 2

O desenho

Em um breve histórico do desenho, Paula Tavares² explica que, o ser humano não consegue parar de desenhar desde o início da existência da humanidade, pois é algo que faz parte da natureza dele. Nas palavras da autora, a "infância da humanidade" é marcada pelos desenhos rupestres nas cavernas. Portanto, a tentativa de representar algo faz parte da vontade humana, antes mesmo da consciência de interpretar ou inventar um objeto (TAVARES, 2009, p. 9).

Nesse contexto, a autora afirma que o desenho de representação do mundo natural teve significativa expressão enquanto atividade na Antiguidade Clássica, tanto na Grécia quanto em Roma, segundo autores da época, como o historiador Plínio (TAVARES, 2009, p. 10). Entretanto, Tavares (2009, p. 10) destaca que foi a partir do Renascimento que "a relevância do desenho como processo indiscutível para a representação propriamente dita" foi efetivamente reconhecida.

Nesse contexto renascentista, Pipes (2010, p. 35) afirma que o inventor Leonardo da Vinci via o desenho como "um método de investigação, a forma tangível da ideia", traduzindo essa prática como uma leitura do que a mente cria. Não por acaso, da Vinci é mencionado como o primeiro designer, segundo Bürdek (2006, p. 13), não apenas por ser considerado como precursor do conhecimento de máquinas, como também por sua habilidade investigativa, demonstrada através de seus desenhos.

O escultor italiano renascentista Lorenzo Ghiberti também estudou o desenho, ao afirmar em uma de suas notas em memorando que "o desenho é o fundamento e a teoria" (s. d., p. 80 *apud* TAVARES, 2009, p. 10). A partir da análise desses autores, constata-se que a teoria e o registro de processo tornaram-se instituições, em que "arte e ciência passaram a ter relação direta através do desenho" (TAVARES, 2009, p. 10).

2

Paula Tavares é graduada em Desenho pela Escola Superior Artística do Porto - ESAP e doutora em Belas Artes pela Universidade de Vigo. Atua como diretora da Escola Superior de Design - ESD do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave - IPCA desde julho de 2015. Possui trabalhos com ênfase em Desenho e Audiovisual.

2.1 Os significados do desenho

Na etimologia da palavra desenho, a artista plástica Ana Leonor Rodrigues (2003, p. 20) explica que esse substantivo deriva do latim *designu*, o qual pode significar tanto “desenhar” quanto “designar” e, por esse motivo, torna-se um termo rico de sentido.

Designar significa representar, qualificar, ser marca que se destaca em detrimento dos demais (HOUAISS; VILLAR, 2008, p. 236). Para Rodrigues (2003, p. 20), enquanto obra bidimensional, o desenho designa ou um pensamento, uma essência, um conceito, ou algo físico do nosso mundo.

Nesse contexto, a artista plástica e ilustradora Edith Derdyk (2007, p. 24) adota uma visão mais ampla e um significado mais poético, ao afirmar que o desenho designa “mundos de sentidos em novas e outras linhas de atuação”, pelas maneiras as quais ele é capaz de “figurar a interpretação, a criação e a produção, em sutil cumplicidade com a mão que imagina, o olho que deseja, a mente que projeta, o corpo que atua”.

Desenhar é um ato do pensamento e estimula outro pensamento, o qual demanda outro desenho e assim por diante (PIPES, 2010, p. 11–12). Para Rodrigues (2003, p. 9), o desafio de estabelecer uma definição para o que é desenhar está não só no desenho implicar em um gesto controlado da mão, como também nos processos mentais e nas capacidades de abstração complexos que estão envolvidos ao executá-lo. Nesse sentido, as práticas do desenho exercitam a compreensão dessa complexidade e a imaginação de um objeto que está em processo (POEIRAS⁴, 2006, p. 38).

Desse modo, é possível perceber que o desenho é capaz de trazer resultados antes não imaginados no processo de criação. No contexto de ver algo pelo desenho, o filósofo Paul Válerly (RODRIGUES, 2003, p. 30; POEIRAS, 2006, p. 43) discorre sobre isso ao afirmar que

Existe uma diferença imensa entre ver uma coisa sem o lápis na mão e vê-la desenhando-a. Ou melhor, são duas coisas muito distintas que nós vemos. Mesmo o objeto mais familiar aos nossos olhos torna-se outro se nos pomos a desenhá-lo; apercebemos que o ignorávamos. Que nunca o tínhamos verdadeiramente visto.

Aprender a desenhar torna-se, portanto, um exercício interessante para a criatividade, pois permite, inicialmente, desenvolver um modo pessoal de observação e depois exercitá-lo, bem como proporciona uma melhor fluidez dos pensamentos (RODRIGUES, 2003, p. 16).

Em uma visão semelhante à Rodrigues (2003), Manfredo Massironi³ (1982, p. 19) afirma que, diante das inúmeras possibilidades geradas por meio da prática simples e essencial do desenho, é possível constatar que os caminhos percorridos com essa prática são bastante individualizados e se articulam para “obter resultados não só tão diferentes, mas – e é isto que mais conta – tão funcionais em diferentes necessidades de expressão e comunicação”.

3

Manfredo Massironi (1937 – 2011) foi um artista italiano que estudou os aspectos cognitivos e comunicativos da percepção visual. Foi professor de Psicologia Geral nas Universidades de Bolonha, Roma e Verona.

Diante da complexidade envolvida no objeto de estudo desta pesquisa, é possível perceber que desenhar pode parecer um talento nato para o senso comum, um saber no qual poucos são capazes de possuir e executar. Entretanto, Rodrigues (2003, p. 10) discorda desse pensamento e defende que

Desenhar consiste sobretudo num método, e como tal se pode aprender, antes mesmo de ser uma expressão artística acessível a qualquer pessoa que esteja disposta a utilizá-la. Não há pessoas incapazes de aprender a desenhar, da mesma maneira que não há pessoas incapazes de aprender a escrever.

É possível concluir, portanto, que há possibilidades não exploradas por meio do desenho. O que se encontra na essência da expressão artística e participa ativamente da definição de desenho é "a possibilidade de um sistema de comunicação totalmente aberto, sem estrutura prévia, codificada ou teorizada" (RODRIGUES, 2003, p. 39).

4

Fernando Poeiras é doutor em Design pela Faculdade de Arquitetura de Lisboa, em Portugal, e Professor na Escola Superior de Artes e Design - ESAD.

Nesse sentido, Tavares (2009, p. 16) afirma que a intervenção do desenho manual no desenvolvimento de projeto é um momento criativo por excelência, que transforma o designer e suas experiências no processo. Segundo a autora, o desenho

Confere 'poesia' ao projecto, uma vez que quem desenha, quem regista e investe contra o papel dando forma às coisas, imprime o seu cunho. Transporta consigo as suas experiências, as suas hesitações e certezas. O desenho dá ao projecto a oportunidade de transgressão e crescimento.

Para a presente pesquisa, o objeto de estudo é o desenho executado para gerar e testar possibilidades. Portanto, desenhos de apresentação – *renderings* manuais, por exemplo – os quais exigem um acabamento mais aprimorado do designer, não serão discutidos de maneira aprofundada, apenas mencionados como uma das formas de executar o processo criativo de projeto.

2.2.1 Aplicações em projeto

Fernando Poeiras (2006) discute a respeito das práticas do desenho em design e traz a proposta de Alain⁶ (1963) sobre as limitações de um projeto. Segundo Alain (1963 *apud* POEIRAS, 2006, p. 36), um projeto apresenta dois polos: a **antecipação**, a qual corresponde aos múltiplos sistemas de antecipar o objeto, e a **experimentação**, a qual se refere às múltiplas práticas que tornam o objeto "interior" à sua exploração pelos meios disponíveis e pelos processos do projeto. O autor afirma que ambos estão presentes no desenho, "enquadrando as várias práticas de problematização do objeto".

Para Poeiras (2006, p. 36), importa integrar o desenho nesse segundo extremo de projeto, ou seja, a experimentação. Segundo o autor, problematizar gera a experimentação, e quem experimenta não sabe antecipadamente (DELEUZE *apud* POEIRAS, 2006, p. 36). Nessa experimentação, o critério de análise do desenho distingue-se em dois valores pragmáticos – ou valores práticos, objetivos – em design: um **valor operatório** e um **valor operativo** (POEIRAS, 2006, p. 38).

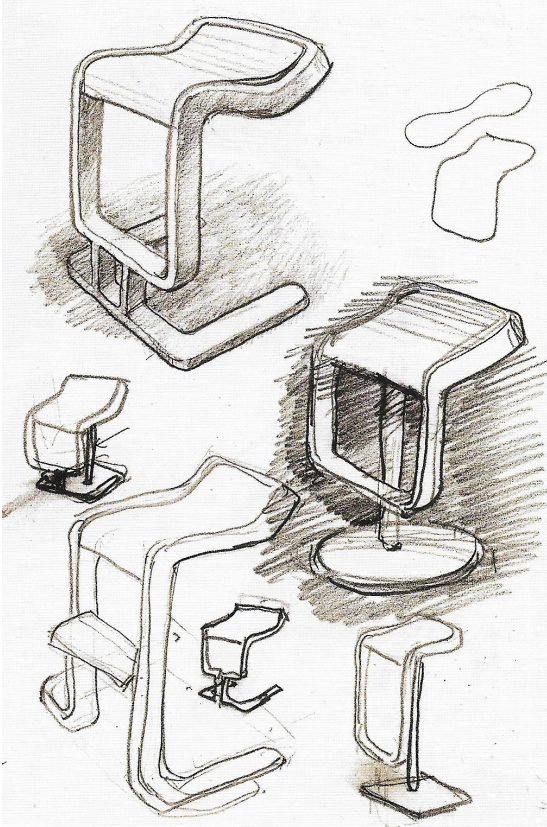
2.2.1.1 Desenho operatório

Poeiras (2006, p. 38) descreve essa classificação como **desenho de representação**, na qual "privilegia-se a qualidade instrumental do desenho", e dessa forma, o desenho é utilizado como "um meio para uma finalidade que lhe é exterior". Para o autor, nessa prática de problematização, o objeto é interiorizado no desenho, e a produção desse último é reduzida, pois a antecipação – realizada por meio da compreensão e da imaginação do objeto – torna "neutros" os meios do desenho (POEIRAS, 2006, p. 40–41).

Nos *sketches* do projeto LEM (*Lunar Excursion Module*), dos designers japoneses Tomoko e Shin Azumi (figuras 3 e 4), é possível visualizar a maior predominância dessa prática do desenho. Ao analisar as duas imagens, nota-se que mesmo a forma mais básica dos desenhos mostrados – em referência aos dois *sketches* do canto superior direito da figura 3 – já remete bastante à aparência do produto final. Portanto, é notável que esse produto já possui uma forma bem definida pelos designers, entregando aos desenhos uma função maior de acabamento para registro da forma final do banco antes de iniciar sua produção.

6

Alain é um pseudônimo do jornalista, ensaísta e filósofo francês Émile-Auguste Chartier (1868 – 1951). Poeiras afirma que, na obra *Système des Beaux-arts*, Alain discorre sobre "realizar uma ideia por um processo" e "extrair uma ideia de um processo". No âmbito projetual, Poeiras considera que "esses dois processos de pensar e fazer são complementares e não opostos" (2006, p.43).



Figuras 3 e 4

Da esquerda para a direita, *sketches* e produto final do banco LEM (*Lunar Excursion Module*), de Tomoko e Shin Azumi. 2000, Lapalma (2020).

Na vivência acadêmica em design, essa prática de desenho é muito comum no início do curso. No primeiro semestre da graduação de Design da Universidade Federal do Ceará (UFC), por exemplo, os estudantes desenvolvem e aperfeiçoam as técnicas de criatividade projetual na disciplina de **Desenho de Observação**, a qual a pesquisadora realizou em 2016. Na proposta da disciplina, a ênfase está na representação de produtos industriais, entretanto essa prática oferece a base técnica do desenho também para outros segmentos do design e das artes. Na experiência da pesquisadora, a disciplina mostra a essência do design ao inserir, no início do curso e de maneira obrigatória para os futuros designers, a prática de observação das coisas e dos fenômenos para representá-los, sendo o aluno experiente ou não em desenhar. Nesse sentido, é possível constatar a importância da observação para desenhar, visto que, segundo Tavares (2009, p. 12),

O desenho é a base de todo o ensino escolar e de toda a educação do homem. A fonte de todos os conhecimentos humanos é a observação. Toda a noção que não se baseie na observação dos fenômenos tem o carácter anedótico, não tem o carácter científico.

A autora considera ainda que, para os pedagogos, desenhar é parte dos princípios da educação de uma criança. Do mesmo modo que a observação das letras é a base da leitura, a observação das coisas é a base do desenho (TAVARES, 2009, p. 12).

2.2.1.2 Desenho operativo

Neste tipo de desenho, a ação privilegiada é "a produtividade do próprio desenho", cujo modelo é mais expressivo. A ênfase não se encontra, portanto, na representação, porém "na produção, na potência do desenho para fazer compreender e imaginar o objeto" (POEIRAS, 2006, p. 38). Essa prática de problematização acontece de maneira oposta a do modelo operatório, pois o desenho é interiorizado no objeto.

Para o autor, esse uso autônomo do desenho no objeto pode apresentar riscos, tal como na primeira problematização. Clichês estilísticos de desenho e clichês corporativos de design são "fugas" que podem desviar o objetivo de experimentação pelo desenho, porém, essa é a prática que melhor desenvolve condições de "visualizar e estruturar formalmente, construtivamente, funcionalmente e esteticamente o objeto projetado" (POEIRAS, 2006, p. 41).

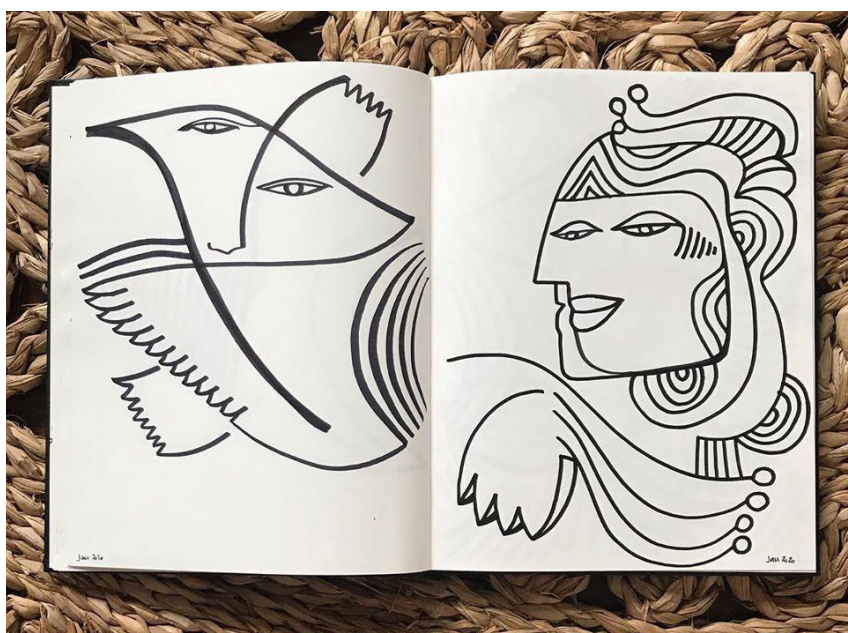


Figura 5

Caderno de desenho, de Joana Lira. 2020, Instagram, @joanalira (2020).

O exemplo mostrado (figura 5) é de um dos cadernos de desenho da artista gráfica pernambucana Joana Lira. É possível identificar a predominância de um **desenho autônomo**, "o desenho como fim em si mesmo" (TAVARES, 2009, p. 17). Portanto, não se trata de um desenho que representa um objeto, ou um desenho de observação, e sim de um desenho que estuda as possibilidades, exercita a imaginação e a compreensão de um objeto. Tavares (2009, p. 17) discute o desenho autônomo e considera que

Ao desenho pertence também a subjectividade e a especulação, não só a especulação do processo inerente ao projecto, mas a especulação artística exponível, domínio do gesto "solto" ou "contido", intencional ou do acaso (bem vindo quando reconhecido e controlado).

Desse modo, a autora conclui que o desenho é processo, no qual aquele que desenha introduz suas experiências, seus gestos, sua vida. É uma relação de simbiose, segundo o arquiteto Le Corbusier: o desenhista entrega algo ao desenho e o desenho entrega algo ao desenhista (TAVARES, 2009, p. 17).

No curso de Design da UFC, um segundo exemplo da prática do valor operativo do desenho é a disciplina de **Design e Sketching**, realizada pela pesquisa-

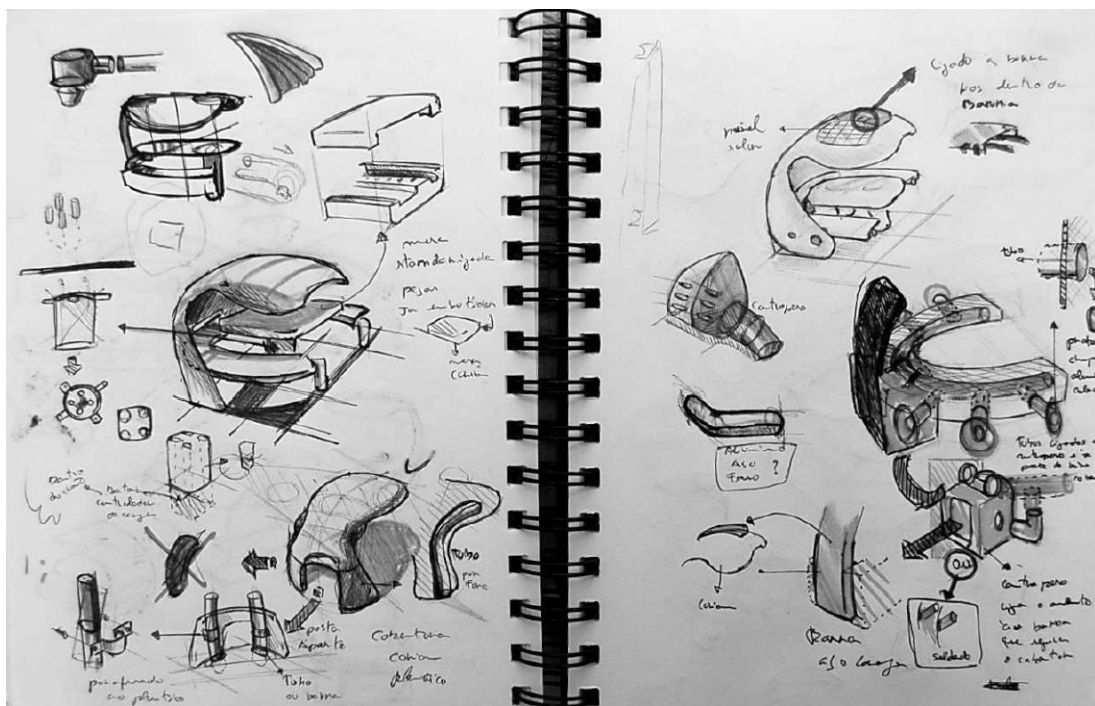


Figura 6 Desenho projetual (produto não especificado), de Samuel Monte. 2009, *Revista de Estudos Politécnicos*, vol. VII, nº 12 (2020).

dora em 2019. Por meio do foco em desenhos manuais rápidos e intuitivos, a disciplina propõe a prática do desenho enquanto ferramenta de exploração e desenvolvimento de projeto, além da esquematização de ideias e pensamentos. Torna-se, portanto, não só uma experiência mais avançada da disciplina de Desenho de Observação, como também uma exploração dos valores operatório e operativo do desenho. Apesar do foco ser projetual e não autônomo – o desenho em si –, a ação de desenhar para imaginar e compreender o objeto mostra o potencial do valor operativo na disciplina. No exemplo a seguir (figura 6), Tavares (2009, p. 15) mostra *sketches* de projeto, que são modelos semelhantes aos realizados durante a disciplina de Design e Sketching na UFC.

2.3 Relevância no processo criativo

Rodrigues (2003, p. 15) havia notado, no início deste século, que o desenho já não apresentava a mesma importância acadêmica. A autora afirma que "o fato de ser menos importante enquanto metodologia artística vai resultar em uma tendência para a prática cada vez menos intensa do desenho", e uma re colocação de sua contribuição na formação acadêmica.

Um dos motivos que pode justificar essa re colocação é apresentado por Pipes (2010, p. 40), o qual afirma que, nos últimos anos, "a maior influência no desenho tem sido o computador". Para o autor, a influência tem ocorrido não somente em utilizar *softwares* de computador para oferecer um acabamento mais elaborado ao desenho, como também o resultado que o *software* apresenta – seja em *renderings* de produtos físicos seja em projetos de design gráfico – interfere em como os desenhos à mão são feitos (PIPES, 2010, p. 40–41). O que se constata, portanto, é que a democratização da tecnologia permitiu que a criação e a constante evolução de programas digitais se tornassem essenciais para designers, ilustradores, animadores, arquitetos e engenheiros (TAVARES, 2009, p. 17).

Entretanto, esse desenvolvimento técnico e computacional não é um obstáculo, ou mesmo uma prova, de que o desenho manual se tornará obsoleto, segundo Tavares (2009, p. 16). Para a autora,

Não se trata aqui de fazer prevalecer uma forma de fazer sobre a outra, mas de compreender a sua complementaridade. Com a introdução da tecnologia, primeiro com a fotografia e depois com o computador e o software de desenvolvimento e apoio à concepção de imagens e objectos, o ensino do desenho e do seu uso no projecto, aparentou perder algum terreno nas escolas de arte e design e arquitectura. As soluções gráficas pareciam mais eficazes quando produzidas mecanicamente. No entanto, todas as questões colocadas em redor das novas abordagens do desenho (provenientes da era digital), e das suas possibilidades, vieram consolidar a importância de uma base rigorosa e tradicional no ensino/aprendizagem do desenho como forma de consolidar a 'manipulação' e apresentação da 'primeira ideia' no projecto.

Portanto, a compreensão da autora sobre o desenho manual e a concepção de projetos no meio digital serem processos **complementares** reforça que é possível a prática simultânea de ambos, uma "plena convivência entre avanço tecnológico e tradição", visto que o desenho se apresenta não só como processo manual, mas também intelectual (TAVARES, 2009, p. 16).

2.3.1 Potências do desenho no design

Poeiras (2006, p. 38) defende que o desenho expressa uma potência de compreender e imaginar o objeto projetado. Para a presente pesquisa, é importante definir o conceito do termo "potência", citado pelo autor.

Segundo Hur⁷ (2016, p. 221), o filósofo Gilles Deleuze acredita que "a potência refere-se ao exercício de criação e produção, sempre assumindo uma positividade

7

Domenico Uhng Hur é psicólogo, mestre e doutor em Psicologia Social pelo Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo – USP e pós-doutor pela Universidade de Santiago de Compostela – USC, na Espanha.

de". O autor complementa o conceito de Deleuze (HUR, 2016, p. 229), ao afirmar que a potência está relacionada

[...] ao poder de criar, ao poder enquanto verbo, instituinte, como devir em movimento: o "poder fazer". [...] A potência é derivada do triunfo das forças ativas, das afecções positivas e potencializadoras, por isso que é eminentemente criadora, desejante e produtiva.

Por meio da afirmação dos autores, é possível concluir que, se o desenho expressa uma potência de compreender e imaginar o objeto, e ela é "criadora, desejante e produtiva" (HUR, 2016, p. 229) de possibilidades, a positividade presente na potência é capaz de fundamentar a contribuição do desenho no processo criativo.

A partir dessas afirmações, é importante classificar que tipos de potência podem exemplificar essas conclusões apresentadas pelos autores. Rodrigues (2003) esclarece esses exemplos ao descrever as maneiras que o desenho contribui no processo criativo, e como aquele que está a desenhar – que, para a presente pesquisa, é o designer – pode ser transformado ao executar essa prática.

É importante ressaltar que essa classificação de potências foi descrita por Rodrigues (2003) de maneira livre e sem o uso do termo "potência", mas como qualidades do desenho. A partir das conexões entre os posicionamentos dos autores estudados e do esclarecimento a respeito do termo "potência", definido por Deleuze (*apud* HUR, 2016, p. 221; p. 229), a pesquisadora organizou e elencou as descrições de "potência" de Rodrigues (2003) em nível de complexidade – sendo I a menos complexa e IV a mais complexa – para melhor compreensão de como elas podem ser aplicadas na prática.

I) O desenho tem o poder de materializar as concepções da criatividade humana, e por essa razão é um veículo estimulante e eficaz (RODRIGUES, 2003, p. 56);

II) Desenhar exercita e desenvolve o repertório de informação visual de quem o pratica com constância (RODRIGUES, 2003, p. 30);

III) Além de adquirir conhecimento, desenhar é investigar, é praticar a observação disciplinada e organizada, em que o olhar distraído é transformado em olhar ativo sobre as coisas (RODRIGUES, 2003, p. 30–31);

IV) "O desenho educa o olhar, ordena a sensibilidade, exponencia a imaginação criadora e estabelece a possibilidade de comunicação e entendimento, ao autor, das suas próprias ideias [...]" (RODRIGUES, 2003, p. 50), portanto, quem desenha utiliza as qualidades da mente de modos bastante elaborados, sem ter consciência desse processo (RODRIGUES, 2003, p. 79).

A partir dessas considerações e para compreender como essas potências podem ser aplicadas na prática, o capítulo a seguir apresenta a contribuição do desenho no processo criativo da designer e artista Joana Lira, mostrando tanto sua trajetória profissional quanto seu processo criativo em um de seus projetos, selecionado para estudo de caso da presente pesquisa.



Capítulo 3

Design e arte nos desenhos de Joana Lira

Como foi mencionado no tópico 1.4, Joana Lira é uma das designers apresentadas na primeira exposição *Design Por Mulheres*, realizada no MAUC em 2018, onde a pesquisadora teve o primeiro contato com o trabalho da artista.



Figura 7

Da esquerda para a direita: Joana Lira, designer apresentada na 1ª Exposição *Design por Mulheres*; prof^a. Tania de Freitas Vasconcelos, coordenadora do projeto *Design por Mulheres*; Bianca Tiane de Carvalho dos Santos, na época aluna do curso de Design da UFC e participante do projeto *Design por Mulheres*; Henry de Holanda Campos, na época reitor da UFC; e Márcia Maria Tavares Machado, na época pró-reitora de Extensão da UFC. Cerimônia de abertura da 1ª Exposição *Design por Mulheres* no MAUC. 2018, Portal do MAUC (2020).

O objetivo do projeto é "investigar a produção feminina no design brasileiro" (RIBEIRO, 2018, p. 56), segundo a mentora da pesquisa, Catarina Ribeiro⁸, que dedicou seus estudos nesse tema durante o período de janeiro de 2015 a maio de 2018. Nessa pesquisa, Ribeiro (2018, p. 32) afirma que

Ao observar a falta de estudos sobre a interseção entre design e gênero, a autora iniciou um processo de investigação quantiquantitativa das produções de design realizadas por mulheres brasileiras e de suas histórias enquanto indivíduos ou coletivos. Este projeto foi adaptado e inscrito como projeto de extensão da Universidade Federal do Ceará, tendo em maio de 2018 a sua primeira ação concreta para dar visibilidade ao design feminino: a exposição *Design por Mulheres*, realizada no Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará.

Nesse sentido, nota-se que a exposição é apenas um dos frutos desse projeto de extensão da UFC, o qual não só destaca o protagonismo de mulheres brasileiras em diversas atuações no design, como também questiona a invisibilidade das mulheres, de maneira geral, na história do design.

No mesmo período da primeira exposição, Joana ministrou um seminário sobre sua história e seus projetos como artista. Intitulado *Processo Criativo: do Rascunho ao Produto*, o seminário ocorreu no Auditório da Reitoria da UFC, onde a pesquisadora também esteve presente e conheceu de forma mais detalhada alguns dos projetos da designer.

8

Maria Catarina de Alencar Ribeiro é graduada em Design pela Universidade Federal do Ceará – UFC, e pesquisadora CAPES do Mestrado em Mediações e Culturas do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR.

3.1 A designer

Joana Lira é artista gráfica e designer pernambucana, nascida em Recife. Desde 1999, vive e trabalha em São Paulo. Formada em design gráfico no ano de 1997, possui um trabalho marcado pela pluralidade, com base primordial no desenho. De acordo com a pesquisa da primeira exposição *Design Por Mulheres* (2018), o trabalho de Joana incorpora diferentes suportes, fruto de suas experimentações "nas diversas atuações do design: do gráfico, de superfície, de produto ao editorial" (CATÁLOGO..., 2018, p. 14).

Em seu portfólio, Joana revela que, a cada experiência profissional, há a busca por se reinventar e trazer sensações transformadoras para quem entra em contato com seu trabalho, apresentando uma rica iconografia da cultura brasileira e abraçando a multidisciplinaridade do design. Dessa forma, Joana deixa sua marca nos desenhos, cuja experiência de mundo é fruto das vivências da designer com artistas e arquitetos desde a infância. A partir desses relatos de Joana, é possível notar que a história da artista vai ao encontro do pensamento de Rodrigues (2003, p. 17), quando a autora afirma que

[...] o gesto do desenho registra de nós mesmos bem mais do que a simples intenção contida no traço que se executou. Deixamos nessas marcas uma gama infinda de vestígios pessoais que transformam o riscar num acontecimento cuja leitura pode existir plena de sentidos e possibilidades estéticas.



Figura 8

Joana Lira, designer em seu ateliê, Vila Madalena, São Paulo, Brasil. 2016, Paulo Fridman (2020).

Dessas vivências que geram possibilidades, Joana aperfeiçoa sua linguagem gráfica com "cores vibrantes, contrastes iluminados onde figuras e formas gravitam e se destacam sobre fundo colorido" (CATÁLOGO..., 2018, p. 14). Nos projetos selecionados e apresentados a seguir, há uma vasta exploração das formas e dos desenhos em um design contemporâneo, inserido em uma "produção estimulante, singular e consistente" (CATÁLOGO..., 2018, p. 15).

3.2 Desenho e processo

Os projetos pessoais e trabalhos comerciais de Joana Lira são amplamente disponíveis ao público em suas mídias digitais. Isso permite à presente pesquisa a análise não apenas do desenho nos projetos da designer e artista, como também a observação da maneira que Joana escolheu para apresentar seu trabalho e processo criativo ao público.

Nesse contexto, é importante ressaltar as considerações feitas por Salles e Cardoso (2007, p. 47), mencionadas no tópico 1.4.2.2 desta pesquisa, sobre não haver o encontro de uma obra completa ou ideal em um processo criativo. O que está presente e é avaliado nesta pesquisa são projetos considerados como finalizados em um momento do processo criativo de Joana Lira, selecionados dentro de um determinado recorte de tempo e por meio de um veículo de circulação específico desse material – o portfólio *joanalira.com.br*.

Desse modo, a pesquisadora compreende que as possibilidades de análise do desenho no trabalho de Joana Lira por meio da crítica de processo (SALLES; CARDOSO, 2007) têm possibilidades bem mais abrangentes do que as apresentadas nesta pesquisa, mas que não serão executadas por razões do tipo e da dimensão deste trabalho. É importante considerar que a proposta desta pesquisa é demonstrar as possibilidades que a prática do desenho oferece como método de experimentação no processo criativo, portanto a análise de apenas um projeto apresenta potencial para fornecer à pesquisadora a base necessária para o que se pretende ser evidenciar neste trabalho.

Os tópicos a seguir são apresentados conforme a metodologia de análise proposta por Salles e Cardoso (2007). Conforme os autores, na etapa inicial **(1)**, a pesquisadora cria uma linha do tempo dos projetos de Joana Lira (anexo B) – conforme as especificações apresentadas –, identifica o projeto a ser analisado pela crítica de processo e o localiza na linha do tempo criada⁹. A descrição dessa linha do tempo é brevemente realizada no tópico seguinte para acompanhar a construção feita pela pesquisadora no anexo B.

Em diálogo com Joana, a seleção do projeto foi feita pela própria designer, conforme análise pessoal de qual trabalho poderia fornecer à pesquisadora um objeto de estudo relevante aos objetivos da pesquisa, bem como dos registros de processo do projeto que Joana tem disponível em melhor estado.

Nas etapas seguintes, a pesquisadora coleta os registros de processo do projeto selecionado **(2)**, disponibilizados pela própria Joana Lira, os organiza **(3)** e seleciona os elementos mais importantes **(4)** para construir um mapa mental¹⁰ (anexo C) do processo criativo no projeto *Olinda*. Por fim, a pesquisadora analisa o material disponibilizado **(5)** e descreve as mudanças do processo de Joana **(6)**.

9

O projeto *Olinda* é identificado em fonte vermelha na linha do tempo criada pela pesquisadora (ver anexo B).

10

Para esta pesquisa, o dossiê com os registros de processo é apresentado em síntese por meio do mapa mental, de modo a melhor demonstrar as fases e as relações entre os elementos do processo criativo (ver anexo C). Por questões de sigilo contratual entre Joana Lira e L'Occitane, a presente pesquisa não apresenta os desenhos de processo criativo da designer, os quais são apresentados para a banca apenas no dia da defesa deste trabalho.

3.2.1 Linha do tempo de Joana Lira

A partir da análise dos projetos inseridos na linha do tempo (anexo B) e conforme entrevista realizada com a designer e artista (anexo A) em 2019, o percurso profissional de Joana Lira teve início desde cedo, ainda em 1997, ano em que se graduou como designer. Desde então, a artista iniciou suas experiências por diversos segmentos no design e áreas semelhantes, principalmente as artes.

O segundo projeto registrado por Joana é a criação da identidade visual e cenografia do carnaval de Recife¹¹, em Pernambuco, o qual trabalhou de 2001 a 2011. Em seu portfólio, esse projeto é destaque, pois além de ter desdobrado outros projetos da artista – o livro *Outros Carnavais* e a exposição *Quando a Vida é uma Euforia* do ano de 2018 –, Joana mesclou a fantasia carnavalesca e a vida cotidiana de Recife (CATÁLOGO..., 2018, p. 15).

De 2001 a 2006, Joana se dedicou a projetos em cerâmica e porcelana, desenvolvendo diversas linhas de vasos e esculturas. No último ano desses trabalhos, 2006, Joana desenvolveu a linha *Tropical*, um conjunto de vasos inspirados nas curvas do corpo feminino. Esse projeto é a inspiração, anos mais tarde, para o desenvolvimento da linha *Olinda*, em parceria com a empresa de cosméticos L'Occitane, projeto selecionado para análise na presente pesquisa.



Figura 9

Vasos de faiança da linha *Tropical*. Moldes inspirados nas curvas do corpo feminino. 2006, *Portfólio de Joana Lira* (2020).

De 2007 a 2017, Joana abraça vários projetos editoriais para os públicos adulto e infanto-juvenil, trabalhando com ilustração de livros para editoras como Companhia das Letras, Edelbra, FTD e Trip. Um dos livros que ilustrou, por exemplo, foi *O Milagre dos Pássaros*, do escritor Jorge Amado, no ano de 2008.

Joana começa a desenvolver projetos de design de embalagens a partir de 2009, como a linha *Encantados*, para a loja Frutos da Amazônia, e a linha *Vitória-Régia*, para a L'Occitane – esta última de 2011.

O ano de 2014 de Joana Lira foi marcado por projetos de diferentes tipos, ocupando o maior espaço escrito na linha do tempo (anexo B). Nesse ano, a designer desenvolveu projetos de criação de identidade visual, ilustração, design de embalagens, design de estampas e cerâmica, sendo a maioria em parceria com a empresa de móveis e decoração Tok&Stok.

11

A continuidade projetual de Joana Lira no carnaval de Recife ao longo de 10 anos é ilustrada por uma linha vermelha, que percorre desde o ano de 2001 até o ano de 2011 na linha do tempo construída pela pesquisadora (ver anexo B).

Em 2015, a designer desenvolve as linhas de ladrilho hidráulico *Pássaro com Amor e Folha* em parceria com a empresa Dalle Piagge, levando seu trabalho a uma aplicação diferente do que havia feito anteriormente em outros projetos.

A partir de 2016 até 2019 – último ano que Joana registrou um projeto em seu portfólio –, Joana voltou a dedicar a mais projetos voltados para a cenografia, como o *site specific*¹¹ *Quando Tudo Explode* (2017), no SESC Santo André, em São Paulo, o Festival de Inverno de Garanhuns (2017), em Pernambuco, e a exposição *Quando a Vida é uma Euforia* (2018) sobre os 10 anos de identidade visual para o carnaval de Recife, realizada no Instituto Tomie Ohtake, em São Paulo.



Figura 10

Sala *Transcendência* da exposição *Quando a Vida é uma Euforia*, no Instituto Tomie Ohtake, São Paulo. 2018, Portfólio de Joana Lira (2020).

Por fim, o último projeto registrado no portfólio de Joana é de 2019. A ilustração criada para o figurino dos bailarinos do Grupo Corpo, desenvolvida para o Espetáculo *GIL*, apresenta "desenhos que celebram o Brasil e a África" e homenageiam o cantor baiano Gilberto Gil.

12

O termo *site específico* se refere a obras criadas de acordo com o ambiente e em espaço determinado. São projetos em que os "elementos esculturais dialogam com o meio circundante, para o qual a obra é elaborada". Trata-se de uma "arte ambiente", uma tendência contemporânea com o objetivo de motivar o espectador a se voltar para o espaço transformado.

3.2.2 Processo criativo de *Olinda*: análise crítica

Em 2015, após quatro anos de parceria com a L'Occitane, Joana desenvolve a linha de cosméticos *Olinda*, em homenagem à cidade pernambucana onde viveu parte de sua infância, segundo a artista no documento de processo criativo da linha (LIRA, 2015, p. 2). Para o projeto, Joana criou não apenas o design de embalagem da colônia – foco de análise desta pesquisa –, como também uma série de ilustrações e uma estampa para compor a identidade visual.



Figura 11

Frame do vídeo de making of do zoetrope para campanha de comunicação da linha Olinda. 2015, Portfólio de Joana Lira (2020).

A designer considera que a "sensação de explosão de vida" na cidade foi o que serviu de inspiração para a criação da linha, traduzindo o conceito de Olinda como "forma sinuosa, colorida, feminina, irreverente e feliz" (2015, p. 2). Joana apresenta, desse modo, além da escolha de cores vibrantes, referências como o afoxé¹³, os bonecos gigantes¹⁴, a arquitetura e as ladeiras de Olinda.

13

Afoxé ou agbê é um instrumento musical do movimento de mesmo nome, símbolo da cultura africana. O instrumento consiste em "uma cabaça coberta por uma rede formada de sementes ou contas, que é percutido pelo agito da rede, que fricciona no corpo da cabaça". O movimento surgiu no Brasil em 1885 e, no estado de Pernambuco, teve destaque a partir do final da década de 1970.

14

Os bonecos gigantes têm origem europeia, por volta da Idade Média, e chegaram no estado de Pernambuco por meio dos portugueses, na cidade de Belém do São Francisco. Em Olinda, o primeiro boneco gigante surgiu em 1931, inspirado em uma história de conhecimento popular. Hoje, os bonecos estão presentes em festividades do estado, como o carnaval.

3.2.2.1 Caminhos percorridos

Em seus "caminhos percorridos", como a própria designer descreve (2015, p. 6), Joana tem o princípio do seu pensamento de projeto na arquitetura de Olinda, desdobrando em variações que remetiam diretamente à esse segmento ou que direcionavam para outras ideias de desenho fora da referência arquitetônica.

Assim, a primeira alternativa apresentada a partir dessa referência é o **O de Olinda**, uma embalagem oval, em forma sinuosa, que remete à letra "O" escrita de maneira caligráfica. Nessa variação de desenho, é possível ver não apenas a referência direta à letra "O", como também uma alusão aos ornamentos arquitetônicos de Olinda, presente na curva que se estende pelo vidro da embalagem proposta pela artista.

A segunda variação do projeto é denominada **Olho de boneco gigante**, em que a designer mostra referências tanto no olho marcante dos bonecos de Olinda – como o próprio nome já descreve –, quanto nas ladeiras da cidade, remetendo à forma e ao movimento de subir e descer ao andar pelas ladeiras. Há também uma proximidade com a forma sinuosa da alternativa "O de Olinda".

A alternativa **Casario desconstruído** é a terceira proposta criada por Joana, fazendo referência direta à arquitetura. O topo da embalagem é triangular e assimétrico, em alusão ao telhado das casas. De todas as propostas desse projeto, essa alternativa é a que menos apresenta curvas, sendo a que mais se desvia das formas sinuosas que Joana destaca em suas variações.

Um dos desdobramentos diretos da ideia de casario é **As bordas da janela**, quarta proposta de Joana. Nessa alternativa, a artista remete aos frisos¹⁵ (2015, p. 14) da arquitetura, propõe camadas de cor e faz alusão à forma de uma janela com base de cantos retos e topo arredondado. Essa alternativa retorna à proposta de formas sinuosas e é similar ao "O de Olinda".

A penúltima alternativa de Joana é **Ornamento**, uma proposta simétrica que remete ao estilo rococó¹⁶ dos altares das igrejas olindenses (2015, p. 16). Nos desenhos dessa proposta, é possível perceber que Joana desenhou tanto ornamentos mais detalhados e complexos, quanto desenhos mais simples para a proposta da embalagem. A forma arredondada é claramente predominante nessa alternativa.



Figura 12

Linha Olinda. 2015, Portfólio de Joana Lira (2020).

Por fim, a última alternativa de Joana – e a que foi selecionada para a embalagem da colônia – é **Olinda Mulher**, uma proposta que tem inspiração na forma sinuosa do corpo feminino (2015, p. 18) e é uma releitura da linha de vasos *Tropical*, desenvolvida por Joana em 2006. Essa proposta recebe destaque não apenas por ter sido a escolha final para a continuidade do projeto, como também pela melhor representação do que Joana objetivou demonstrar em sua criação. As curvas dessa proposta remetem à sinuosidade, à feminilidade e à irreverência que a designer encontra na cidade de Olinda, além da fuga de um formato mais tradicional de embalagem para cosméticos.

15

Na arquitetura, o friso é uma faixa para divisão ou ornamentação de uma superfície de parede.

16

O rococó é considerado o principal estilo de época do século XVIII na Europa. Marcado pela leveza e por cores mais suaves, foi uma maneira de sutillar em relação aos excessos do barroco, estilo predominante do século anterior.

3.2.2.2 Conclusões da análise

A respeito de todo o trabalho e da linha do tempo de Joana Lira, a peculiaridade de seus projetos está na presença do desenho do início ao fim. Desde seu processo criativo – com traços mais simples que geram desenhos detalhados – até a obra final e os suportes de aplicação. Seus desenhos se transformam em ilustrações, em estampas, em animações, em produtos industriais, em exposições e etc, proporcionando diversos tipos de experiência para aqueles que têm contato com seu trabalho.

No processo criativo da linha *Olinda* essa percepção se torna clara, ao estudar como a designer desenha e como esses desenhos não são acompanhados apenas por formas definidas. Há palavras soltas, esquemas, letras de música, rabiscos, traços e ilustrações em cores. Todos esses elementos inseridos em processos de construção e desconstrução, que não têm uma execução linear e interferem continuamente nos desenhos.

Portanto, a contribuição do desenho no processo criativo do projeto *Olinda* de Joana Lira possibilitou uma variação de propostas não apenas pela quantidade, como também pelos diversos aspectos da cidade demonstrados a partir da perspectiva da designer – sinuosidade, vivacidade, feminilidade e irreverência.

Portanto, Joana demonstra, por meio desse processo criativo, as potências da prática do desenho defendidas por Rodrigues (2003) e elencadas pela pesquisadora. Joana não apenas desenvolve seu repertório de informação visual da cultura brasileira e da cultura pernambucana em seus projetos, como também o utiliza de maneiras elaboradas para investigar e ter seu olhar ativo sobre as coisas, qualidades consideradas por Rodrigues (2003) a respeito de quem desenha com constância.



Capítulo 4

Considerações finais

O objetivo geral, no início da presente pesquisa, foi demonstrar como a prática do desenho durante o processo criativo em design pode contribuir para o projeto e para o repertório criativo do designer. Nesse sentido, para contrapor os questionamentos sobre a necessidade do uso do desenho durante o processo criativo em design, a pesquisadora apresentou um panorama geral sobre o desenho no design. Assim, foram apresentados exemplos de diferentes segmentos do design – de produto e gráfico, por exemplo – para evidenciar as possibilidades e potências da prática do desenho.

Dentre os objetivos específicos, ao definir o que é desenho enquanto ferramenta do processo criativo, a presente pesquisa trouxe significados do desenho que discutem tanto a etimologia da palavra "desenho", quanto sua origem e relevância para as artes e para o design, além de apontar as semelhanças não ocasionais entre os conceitos de "desenho", "design" e "projeto".

Desse modo, ao estudar como é o desenho no processo de projeto em design, a pesquisa apresentou teorias de autores do design e das artes sobre os tipos de desenho, revelando semelhanças de significados. Os conceitos apresentados como operatório e operativo mostram as diferentes percepções sobre o desenho e revelam, além disso, que não é possível identificar apenas um ou outro tipo, pois ambos estão presentes no desenho.

A escolha de defender a prática do desenho por meio da apresentação de projetos que aproximam o design e as artes gráficas possibilitou revelar, nesta pesquisa, novas formas de aplicação do desenho. Assim, a escolha de estudar o trabalho da designer e artista Joana Lira, por meio da crítica de processo e da análise dos desenhos do projeto *Olinda*, revelou para esta pesquisa tanto as potências da prática do desenho quanto a maneira que o desenho pode representar graficamente a cultura, os pensamentos e as vivências de quem o pratica, revelando também o próprio designer e/ou artista.

Portanto, o presente trabalho é um convite à reflexão sobre a experimentação por meio do desenho. Nesse sentido, a pesquisadora considera que o tema abordado permite futuras possibilidades para novas abordagens e propostas de uso do desenho, não apenas de maneira teórica com análise pela crítica de processo – que é o caso deste trabalho –, como também de forma projetual, por meio da criação e desenvolvimento de produtos que auxiliem designers e artistas no exercício do desenho como metodologia e prática de projeto. Essa contribuição permite a continuidade de novas perspectivas tanto sobre o desenho quanto sobre o próprio processo criativo no design e nas artes.

Anexo A

A trajetória profissional e a visão sobre o desenho no processo criativo de Joana Lira

Entrevista concedida à pesquisadora – 30 de maio de 2019

Rebeca: Como surgiu seu interesse pelo desenho e pela ilustração?

Joana: Eu venho de uma família de arquitetos. Meus pais são arquitetos, portanto, eu cresci nesse meio mais artístico. Lembro que minha mãe é quem desenhava mais artisticamente, de maneira mais solta. A profissão pede, é claro, mas eles não possuíam cadernos de desenho. Desde pequena eu tive esse estímulo. Frequentei escolinhas de arte, estudei em escolas construtivistas, que estimulavam bastante essa prática por meio de aulas de arte. O desenho era muito presente, mas eu nunca fui uma boa desenhista. Eu acredito que tudo é aprendizado no âmbito da criatividade. Se a gente tem interesse e se empenha, tem que manusear, tem que testar. Há muitos trabalhos em que eu tenho dificuldade de desenhar, então é preciso fazer muitos estudos. Não existe inspiração momentânea e ideia já pronta. Pode ser que aconteça uma inspiração, mas é muito mais difícil.

Rebeca: Que tipos de trabalho você realiza como ilustradora?

Joana: O universo em que eu atuo é tão amplo que eu não me denomino ilustradora. Eu acredito que meu trabalho seja mais como artista gráfica. Uma das coisas, inclusive, que sou bastante contra é a ideia de padronizar. Na nossa profissão de designer, de artista, é muito ampla a maneira como podemos atuar e a multidisciplinaridade é uma característica muito forte. O desenho é a minha base. Atuo produzindo cenários, animações, ilustrações para livros e revistas, criando identidades visuais. É bem amplo. Trabalhei durante dez anos com a identidade visual do carnaval de Recife, onde o desenho ganhou corpo para a cidade, em proporções bem maiores. Hoje, procuro trazer uma experiência ao espectador, criar sensações transformadoras nas pessoas, mais do que mostrar o meu trabalho. Tudo isso me fez aprender muito. Todas as experiências que tenho me fizeram aprender que o desenho não tem limites de onde pode chegar. Eu acho que temos um grande desafio quando trabalhamos com criação. Buscar uma linguagem própria, manusear o desenho, deixar o desenho amadurecer, e amadurecer também a forma de se expressar. E depois, o exercício é o contrário disso: é desconstruir em cima disso, é se renovar em cima disso. Muitas coisas podem nos inspirar, mas o realizar é fruto de um trabalho árduo.

Rebeca: Como o desenho atua no seu processo enquanto ferramenta de estudo?

Joana: O desenho pode ser mil coisas. Eu conheço muitas artistas que não sabem desenhar, e se expressam de outra forma. Eu começo com o desenho porque, para mim, é como um esqueleto, um controle mínimo do que quero fazer. Inicialmente, eu observo e estudo referências. O desenho vem em um segundo momento. Pode ser em um caderno, uma folha, um guardanapo, o que eu possuir pela frente. E vou testando uma, duas, três vezes, até chegar a algo mais próximo do que eu quero projetar. Vou buscando o traço e desconstruo esse traço. Tento tirar meus vícios de processo para produzir algo novo, para me proporcionar uma experiência nova. Estou inclusive, atualmente, tentando voltar

para a manualidade, que foi algo abandonado há algum tempo. O que tive de experiência na graduação foram trabalhos todos feitos manualmente. Mas o processo criativo depende também muito do que você quer fazer. Eu já realizei de ambas as formas: vou do manual para o digital e vice-versa. Então, vai muito também do quanto você está disposto a se arriscar, ter novas experiências. A experimentação é uma das partes principais do processo. Desenhar, manusear esse desenho, testar se esse é o melhor caminho. É importante ter essa consciência de processo. O processo é mais rico do que o final.

Rebeca: Como designer, você acredita que o pensamento do desenho como um talento nato é algo forte na sociedade?

Joana: Esse é um olhar meio romântico que ainda existe na sociedade. Parece um raio que cai na cabeça de alguém quando nasce, e isso não existe. O que existe é curiosidade, referências, interesse, repertório. E isso facilita. Eu acredito que uma das maiores ferramentas que temos no âmbito da criatividade é a curiosidade, a persistência, a vontade de aprender. Eu nunca tive esse lado de brilhantismo, de pensar que eu sempre soube fazer o que faço. Não, é um trabalho diário. Criatividade pede angústia. É impossível durante o processo criativo você não ter dúvidas se está no caminho certo, se as possibilidades testadas estão boas para você dar continuidade. A criatividade pede isso.

Rebeca: Você tem referência de algum autor ou designer que te influenciou a praticar o desenho durante o processo criativo?

Joana: Tive bastante influência de Petrônio Cunha, que é artista gráfico e foi casado com minha mãe, e de meus pais, que são arquitetos. Desde pequena tive esse convívio com o meio artístico, de maneira muito natural, ainda sem saber com o que iria trabalhar no futuro. Quando comecei a produzir meus próprios trabalhos, meus pais e Petrônio iam contribuindo de maneira fundamental, sugerindo possíveis mudanças, apontando o que eu poderia melhorar.

Linha do Tempo de Joana Lira

Percurso profissional como designer e artista | 1997 – 2019*

*Linha do tempo construída pela pesquisadora com base nos trabalhos registrados por Joana Lira em seu portfólio, joanalira.com.br, até o momento de finalização desta pesquisa. Outubro, 2020.

Exposição de pintura, 1997
Bichos Alopados
ESCRITÓRIO DE ARTE DE
MADELINE LAMARTINE, RECIFE

Projetos em cerâmica, 2003
Bowl Macunaíma /
Vasos Olho D'Água / Bambu

Carnaval do Recife, 2001–2011
IDENTIDADE VISUAL E CENOGRAFIA
DO CARNAVAL PERNAMBUCANO

Projetos em cerâmica, 2004
Esculturas Cão e gato / Mão Terra / Linha Bolas do Céu
Vasos Casulo / Bolha
3 produtos sem nome (1 fruteira e 2 vasos)
Consul, 2004
Anúncio de Revista

Consul, 2005
Portas de geladeiras
e minigeladeiras, ilustração

Ambev, 2006
Identidade visual
CAMPANHA DE CARNAVAL – ANTARCTICA
Projeto em cerâmica, 2006
Linha de vasos *Tropical*
Loja Frutos da Amazônia, 2006
Linha *Floresta Tropical*
Identidade visual

Editora Companhia das Letras, 2007
Contos e Lendas Afro-brasileiras — A Criação do Mundo, ilustração
REGINALDO PRANDI

Editora Edelbra, 2007
O Palhaço e A Bailarina, ilustração
ANTONIO CARLOS VIANA E SÔNIA MARIA MACHADO

Itaú Cultural, 2007
Crônica na Sala de Aula, ilustração

ONU, 2009
Mapa Moradia, ilustração
RELATORIA INTERNACIONAL DO DIREITO
À MORADIA ADEQUADA DO CONSELHO
DE DIREITOS HUMANOS DA ONU

Trip Editora, 2009
Ilustração para capa
REVISTA AUDI

Loja Frutos da Amazônia, 2009
Linha *Encantados*
Design de embalagens

Banco do Brasil, 2008–2009
Nossas Diferenças Fazem a Diferença do Banco do Brasil
Ilustração e design de tipos

Editora Companhia das Letras, 2008
O Milagre dos Pássaros, ilustração
JORGE AMADO

Loja Frutos da Amazônia, 2008
Coelho da Páscoa, ilustração

Canal Futura, 2010
Almanaque das Redes Sociais Futura, ilustração
FUNDAÇÃO ROBERTO MARINHO

Editora Companhia das Letras, 2010
Ynari, A Menina das Cinco Tranças, ilustração
ONDIJAKI

Consul, 2010
Ilustração para brinde de lançamento do refrigerador *Consul Facilite*

Parques Estaduais do Estado de São Paulo, 2010
Identidade visual e cenografia
GOVERNO DE SÃO PAULO

L'Occitane, 2011
Linha *Vitória-Régia*
Design de embalagem

Tok&Stok, 2011
Sacola Ave Eva Ave, ilustração

Editora FTD, 2012
Cordel Adolescente,
O Xente!, ilustração
SILVIA ORTHOF

Loja Frutos da Amazônia, 2013
Bichos da floresta embalam biscoitos
Design de embalagens
Biblioteca Viva, 2013
Notas de Biblioteca 5, ilustração
SECRETARIA DE CULTURA
DO ESTADO DE SÃO PAULO

Ambev, 2014
Cartaz
CAMPANHA DA COPA 2014
– ANTARCTICA

Dermato Recife, 2014
Identidade visual
69º CONGRESSO DA SOCIEDADE
BRASILEIRA DE DERMATOLOGIA

Bloco Eu Acho é Pouco, 2014
O Dragão da Língua Ferina
e *A Danzela Nada Santa*, ilustração
CARNAVAL DE OLINDA

ICMBio, 2014
Identidade visual
PARQUES NACIONAIS

L'Occitane, 2014
Linha *Água de Coco*
Design de embalagem

Tok&Stok, 2014
Prato de parede e almofada
Mãe, Amor & Arte, ilustração
Linha *Fauna e Flores*, design de estampas
Linha *Casario*, design de estampas
Linha *Pollen*, design de estampas
Linha *Voa Passarinho*, cerâmica
Vasos *Damiana do Rosário*
e *Tobias Eurico*, cerâmica

Branco Papel de Parede, 2015
Estampas Barroco, Mandacaru,
Pirâmide, Maracatu, Nuvem e Revoada
Painéis Chuva de Primavera, Etnia, O Pássaro

Dalle Piagge Ladrilho Hidráulico, 2015
Linha *Pássaro com Amor*
Linha *Folha*

L'Occitane, 2015
Linha *Olinda*
Design de embalagem

Tok&Stok, 2015
Linha *Bico de Pena*,
ilustração

Loja FIT, 2016
O Galanteio do sereno numa noite quente de verão,
design de estampas

Tok&Stok, 2016
Linha *Linha Fruto Tropical*, design de estampas
Linha *Telúrica*, ilustração e design de estampas

Instituto Tomie Ohtake, São Paulo, 2018
Quando A Vida É Uma Euforia, exposição
10 ANOS DE IDENTIDADE VISUAL E CENOGRAFIA
DO CARNAVAL PERNAMBUCANO

Google, 2018
Dia do Folclore, ilustração

L'Occitane, 2018
Linha *Olinda de viver*
Design de embalagem

Uber, 2018
Uber Destino Brasil
Identidade visual

Tok&Stok, 2017
Linha *Boto de Amor*, cerâmica

SESC Santo André, 2017
Site Specific Quando Tudo Explode

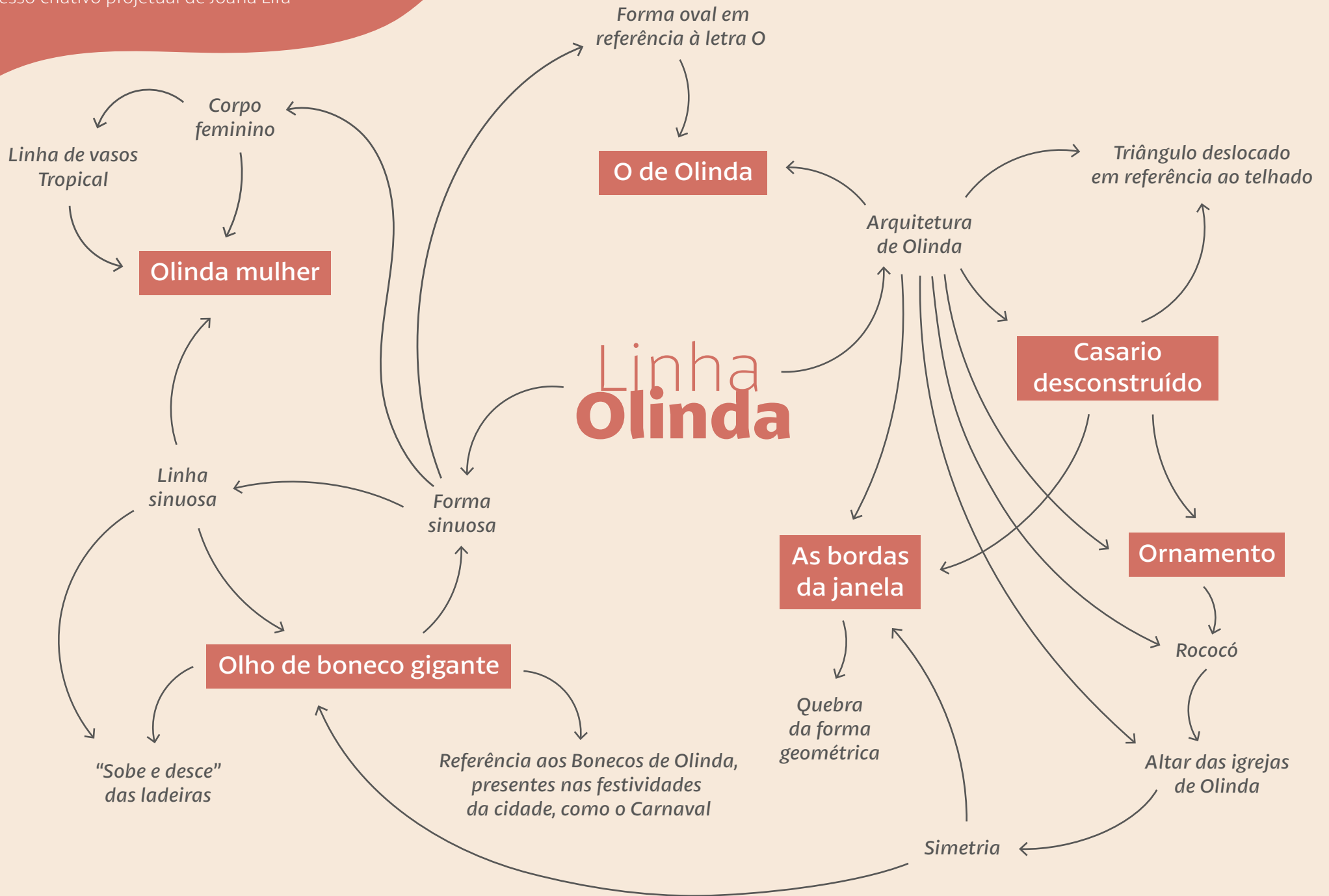
Festival de Inverno de Garanhuns, 2017
Identidade visual e cenografia

Editora Companhia das Letras, 2017
Extraordinárias, Mulheres
que revolucionaram o Brasil, ilustração
ARYANE CARARO E DUDA PORTO DE SOUZA

Grupo Corpo, 2019
Ilustração de figurino
ESPETÁCULO GIL

Mapa mental do projeto *Olinda*

Processo criativo projetual de Joana Lira





UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

